



PRAVIDLÁ STOLNÉHO TENISU SSTZ

Aktualizácia ku dňu 1.10.2023

Zostavil: Jaroslav Freund

OBSAH:

PRAVIDLÁ STOLNÉHO TENISU

	kapitola	strana
Stôl	2.1	3
Sieťka	2.2	3
Loptička	2.3	3
Raketa	2.4	4
Definícia niektorých pojmov	2.5	5
Podanie	2.6	5
Vrátenie loptičky	2.7	6
Postup hry	2.8	6
Nová loptička	2.9	7
Bod	2.10	7
Set	2.11	8
Zápas	2.12	8
Poradie podaní, príjmu a strán	2.13	9
Nesprávna zmena podania, príjmu a strán	2.14	9
Časový limit	2.15	10

PREDPISY PRE MEDZINÁRODNÉ SÚŤAŽE

Pôsobnosť pravidiel a predpisov	3.1	11
Druhy súťaží	3.1.1	11
Platnosť	3.1.2	11
Hracie vybavenie a podmienky	3.2	12
Schválené hracie vybavenie	3.2.1	12
Oblečenie hráčov	3.2.2	13
Hracie podmienky	3.2.3	14
Kontrola rakiet	3.2.4	15
Reklamy a značenia	3.2.5	16
Dopingová kontrola	3.2.6	18
Preskúmanie v stolnom tenise (TTR)	3.2.7	18
Rozhodca	3.3	18
Hlavný rozhodca	3.3.1	18
Rozhodca, asistent rozhodcu a rozhodca pre počítanie úderov	3.3.2	19
Námietky	3.3.3	21
Riadenie zápasu	3.4	22
Hlásenie stavu	3.4.1	22
Hracie vybavenie	3.4.2	23
Rozohrávanie	3.4.3	23
Prestávky v hre	3.4.4	24
Disciplinárne predpisy	3.5	25
Rady hráčov/m	3.5.1	25
Nešportové správanie	3.5.2	26
Správne vystupovanie	3.5.3	27

Prílohy A, B a C: Správny postup pri práci s počítadlom (29), Signály rukou (31),
Stolnotenisové miery a váhy (33).



ÚVOD

„Pravidlá stolného tenisu SSTZ“ sú rozdelené do dvoch častí:

- 1. PRAVIDLÁ STOLNÉHO TENISU (THE LAWS OF TABLE TENNIS)** prevzaté z kapitoly 2 príručky ITTF (Statutes ITTF).
- 2. PREDPISY PRE MEDZINÁRODNÉ SÚŤAŽE (REGULATIONS FOR INTERNATIONAL COMPETITIONS)** prevzaté z kapitoly 3.1 až 3.5 z príručky ITTF (Statutes ITTF).

Pravidlá a predpisy pre medzinárodné súťaže **platia i pre domáce súťaže** s výnimkou prípadov, kedy bolo nutné prijať pre domáce súťaže ustanovenia odlišné. Tieto sú schválené VV SSTZ, sú písané *kurzívou* a označené indexom „a“.

Používa sa mužský rod, ale môže odkazovať ako na mužov, tak aj ženy. V prípade odchýlok medzi slovenskou a anglickou verziou platí vždy verzia anglická.

Tieto Pravidlá stolného tenisu SSTZ boli aktualizované ku dňu 1. október 2023 so zohľadnením zmien v Statutes ITTF 2023.



Pravidlá stolného tenisu

2.1. STÔL

2.1.1. Povrch stola sa nazýva hracia plocha. Hracia plocha má tvar obdĺžnika dlhého 2,74 m, širokého 1,525 m a musí byť vodorovná vo výške 76 cm nad podlahou.

2.1.2. K hracej ploche nepatria zvislé bočné plochy pod hranami stola.

2.1.3. Hracia plocha môže byť z akéhokoľvek materiálu a musí byť celá rovnomerne pružná tak, aby sa štandardná loptička voľne spustená z výšky 30 cm odrazila do výšky asi 23 cm.

2.1.4. Hracia plocha musí mať jednotnú tmavú farbu a musí byť matná. Je ohraničená bielymi postrannými čiarami širokými 2 cm a dlhými 2,74 m a bielymi koncovými čiarami širokými 2 cm a dlhými 1,525 m.

2.1.5. Hracia plocha je rozdelená na dve polovice zvislou sieťkou napnutou rovnobežne s koncovými čiarami. Sieťka neprerušovane rozdeľuje plochu stola.

2.1.6. Pre štvorhry je každá z oboch polovic hracej plochy rozdelená čiarou rovnobežnou s postrannými čiarami na dve štvrtiny. Táto čiara je biela, 3 mm široká a nazýva sa stredová čiara. Stredová čiara sa považuje za súčasť pravých štvrtín hracej plochy.

2.2. SIEŤKA

2.2.1. Sieťka sa skladá z vlastnej sieťky, špagáta, na ktorom je zavesená a stojančekov vrátane zariadenia, ktorým je sieťka pripevnená ku stolu.

2.2.2. Sieťka je napnutá špagátom a na oboch stranách upevnená k zvislým stojančekom vysokým 15,25 cm, vonkajšie strany stĺpikov stojančekov sú vzdialené 15,25 cm od postranných čiar stola.

2.2.3. Horný okraj sieťky je po celej dĺžke 15,25 cm vysoko nad hracou plochou.

2.2.4. Spodný okraj sieťky je po celej dĺžke čo najbližšie k hracej ploche, konce sieťky sú pripojené k stojančekom po celej výške sieťky (od vrchu sieťky až po jej spodný okraj).

2.3. LOPTIČKA

2.3.1. Loptička musí byť guľatá a mať priemer 40 mm

2.3.2. Hmotnosť loptičky je 2,7 g

2.3.3. Loptička je vyrobená z plastickej hmoty, a musí byť biela alebo oranžová a matná.



2.4. RAKETA

2.4.1. Raketa môže mať akúkoľvek veľkosť, tvar a hmotnosť. Podklad rakety musí byť plochý a neohybný.

2.4.2. Najmenej 85% hrúbky podkladu rakety musí byť z prírodného dreva. Vrstva vlepená vo vnútri podkladu rakety môže byť spevnená rôznym materiálom vystuženým vláknom, napr. uhlíkovými vláknami (carbon fibre), sklenenými vláknami (glass fibre), alebo lisovaným papierom (compressed paper), nesmie byť hrubšia ako 7,5% celkovej hrúbky rakety, najviac však 0,35 mm.

2.4.3. Strana rakety, ktorá sa používa na úder do loptičky, musí byť pokrytá buď obyčajnou vrúbkovanou gumou s vrúbkami navrchu a s celkovou hrúbkou poťahu vrátane lepidla maximálne 2 mm, alebo sendvičom s vrúbkami dovnútra alebo von s celkovou hrúbkou poťahu maximálne 4 mm vrátane lepidla.

2.4.3.1. "Obyčajná vrúbkovaná guma" je jednovrstvová nešpongiovitá guma, prírodná alebo syntetická, na ktorej sú vrúbky rovnomerne rozdelené po celej ploche tak, aby na 1 cm² bolo najmenej 10 a najviac 30 vrúbkov.

2.4.3.2. "Sendvič" je jednovrstvová špongiovitá guma pokrytá jednou vonkajšou vrstvou obyčajnej vrúbkovanej gummy, pričom hrúbka vrúbkovanej gummy nesmie byť väčšia ako 2 mm.

2.4.4. Podklad rakety, akákoľvek vrstva vlepená dovnútra podkladu rakety a akákoľvek vrstva poťahu alebo lepidla na strane rakety používanej na odrazenie loptičky musí byť súvislá a musí mať rovnakú hrúbku. Možné je pridať materiál vhodný na tvarovanie rukoväte na držanie rakety.

2.4.5. Poťahový materiál musí zakrývať celý podklad rakety až po okraje, ale nesmie tieto okraje presahovať. Výnimku tvorí časť rakety pri rukoväti, na ktorej sú pri hre položené prsty. Táto môže zostať nepokrytá alebo môže byť pokrytá akýmkoľvek materiálom.

2.4.6. Povrch poťahu na rakete alebo povrch tej strany rakety, ktorá je bez poťahu, musí byť matný, čierny na jednej strane a jasnej farby zreteľne odlišiteľnej od čiernej a od farby loptičky na druhej strane rakety.

2.4.7. Poťahy na rakete musia byť použité bez akýchkoľvek fyzikálnych, chemických, alebo iných úprav.

2.4.7.1. Drobné odchýlky od jednoliatosti povrchu, alebo jednotnosti farby, ako aj pomocné a ochranné časti, môžu byť povolené za predpokladu, že podstatne nemenia charakter povrchu.

2.4.8. Hráč je povinný poskytnúť raketu, s ktorou chce hrať, súperovi a rozhodcovi na obhliadku a to na začiatku zápasu a v priebehu zápasu vždy, keď mení raketu.



2.5. DEFINÍCIA NIEKTORÝCH POJMOV

2.5.1. Čas, počas ktorého je loptička v hre, sa nazýva "výmena".

2.5.2. Loptička je "v hre" od posledného momentu, kedy leží nehybne na dlani voľnej ruky podávajúceho pred tým, ako ju nadhodí na podanie až do momentu, kedy je výmena rozhodnutá nariadením novej loptičky alebo započítaním bodu.

2.5.3. Výmena, ktorej výsledok sa nezapočítava, sa volá "nová loptička".

2.5.4. Výmena, ktorej výsledok sa započítava, sa volá bod.

2.5.5. "Hrajúca ruka" je ruka, ktorou hráč drží raketu.

2.5.6. "Voľná ruka" je ruka, v ktorej hráč raketu nedrží; voľné rameno je rameno voľnej ruky.

2.5.7. Hráč "zahrá" loptičku, ak sa jej dotkne raketou držanou v hrajúcej ruke, prípadne hrajúcou rukou pod zápästím.

2.5.8. Hráč "bráni v dopade" loptičke vtedy, keď sa po poslednom zahratí súperom dotkne telom alebo ktoroukoľvek časťou odevu alebo vybavenia loptičky v hre v okamžiku, keď je táto nad hracou plochou alebo sa pohybuje smerom k hracej ploche skôr, ako loptička dopadne na jeho polovicu hracej plochy od okamihu posledného úderu súperom.

2.5.9. "Podávajúci" je hráč, ktorý má zahrať v danej výmene loptičku ako prvý.

2.5.10. "Prijímajúci" je hráč, ktorý má zahrať loptičku v danej výmene ako druhý.

2.5.11. "Rozhodca" (angl. "umpire") je osoba poverená riadením zápasu.

2.5.12. "Asistent rozhodcu" (angl. "assistant umpire") je osoba, poverená pomáhať rozhodcovi v určitých rozhodnutiach.

2.5.13. "Ktorákoľvek časť odevu alebo vybavenia hráča" zahŕňa všetko, čo mal hráč na sebe na začiatku výmeny vrátane rakety, ale s výnimkou loptičky.

2.5.14. Za "koncovú čiaru" sa považuje čiara predĺžená donekonečna na oboch koncoch stola.

2.6. PODANIE

2.6.1. Podanie musí začať s loptičkou voľne ležiacou na otvorenej dlani nehybnej voľnej ruky podávajúceho.

2.6.2. Podávajúci potom nadhodí loptičku z dlane voľnej ruky hore približne zvislým smerom bez toho, aby jej dal rotáciu. Loptička musí byť nadhodaná najmenej 16 cm vysoko a potom padala, pričom sa nesmie pred úderom ničoho dotknúť.



2.6.3. Keď loptička padá, zahrá ju podávajúci tak, aby sa najskôr dotkla vlastnej polovice hracej plochy a potom polovice prijímajúceho hráča. Pri štvorhre sa loptička musí postupne dotknúť pravej štvrtiny hracej plochy na strane podávajúceho a potom pravej štvrtiny hracej plochy na strane prijímajúceho.

2.6.4. Od začiatku podania až do úderu musí byť loptička nad úrovňou hracej plochy a za koncovou čiarou na strane podávajúceho a nesmie byť zakrývaná pred prijímajúcim podávajúcim (alebo jeho partnerom vo štvorhre) žiadnou časťou tela, oblečenia alebo osobného vybavenia.

2.6.5. Akonáhle je loptička vyhodená, voľná paža a ruka podávajúceho musí byť stiahnutá z priestoru medzi loptičkou a sieťkou. Priestor medzi loptičkou a sieťkou je ohraničený loptičkou, sieťkou a ľubovoľným predĺžením do výšky.

2.6.6. Hráč je povinný podávať tak, aby rozhodca alebo asistent rozhodcu mohol posúdiť jeho správnosť a ktorýkoľvek z nich mohol rozhodnúť, že podanie bolo nesprávne.

2.6.6.1. Ak rozhodca, alebo pomocný rozhodca, má pochybnosti o správnosti podania, môže, ak sa to stane v zápase prvýkrát, prerušiť hru a napomenúť podávajúceho; ale každé ďalšie podanie napomenutého hráča alebo jeho spoluhráča vo štvorhre, vyvolávajúce pochybnosť o správnosti jeho vykonania, bude považované za nesprávne.

2.6.7. Rozhodca môže výnimočne upustiť od dôsledného dodržiavania pravidiel správneho podania, ak je presvedčený, že v tom bráni hráčovi telesné postihnutie.

2.7. VRÁTENIE LOPTIČKY

2.7.1. Loptička sa musí po podaní alebo po vrátení podania zahráť tak, aby sa dotkla súperovej polovice hracej plochy buď priamo alebo po dotyku so sieťkou.

2.8. POSTUP HRY

2.8.1. Pri dvojhre podávajúci hráč urobí podanie, prijímajúci hráč ho vráti a potom si podávajúci a prijímajúci loptičku striedavo vracajú.

2.8.2. Pri štvorhre, okrem prípadu ako je uvedené v bode 2.8.3., podávajúci hráč urobí podanie, prijímajúci ho vráti, potom vráti loptičku spoluhráč podávajúceho, potom spoluhráč prijímajúceho a potom striedavo každý z hráčov v uvedenom poradí.

2.8.3. Vo štvorhre ak najmenej jeden hráč z dvojice je z dôvodu telesného postihnutia na vozíku, podávajúci urobí podanie, prijímajúci ho vráti, ale potom môže loptičku vrátiť ktorýkoľvek hráč páru postihnutých.



2.9. NOVÁ LOPTIČKA

2.9.1. Rozhodca nariadi novú loptičku v týchto prípadoch:

2.9.1.1. keď loptička pri podaní sa dotkne ktorejkoľvek časti zariadenia sieťky, pokiaľ bolo podanie inak správne, alebo ak prijímajúci alebo jeho spoluhráč zabráni loptičke v dopade;

2.9.1.2. ak bolo podanie vykonané v čase, keď prijímajúci alebo jeho spoluhráč neboli pripravení, ale iba vtedy, ak sa prijímajúci alebo jeho spoluhráč nepokúsi podanie vrátiť;

2.9.1.3. ak nezavinené okolnosti zabránili niektorému z hráčov vykonať podanie, alebo správne loptičku vrátiť, prípadne dodržať ustanovenie niektorého iného pravidla

2.9.1.4. ak je hra prerušená rozhodcom, alebo pomocným rozhodcom.

2.9.1.5. ak je prijímajúci z dôvodu telesného postihnutia na vozíku a loptička pri podaní inak správne vykonanom

2.9.1.5.1. po dotyku s hracou plochou prijímajúceho sa vracia smerom k sieťke

2.9.1.5.2. zostane bez pohybu na polovici prijímajúceho

2.9.1.5.3. pri dvojhre po dotyku hracej plochy prijímajúceho hráča ju opustí cez ktorúkoľvek postrannú čiaru

2.9.2. Hra môže byť prerušená v týchto prípadoch:

2.9.2.1. aby bola napravená chyba v poradí podania, príjmu podania alebo v striedaní strán;

2.9.2.2. aby sa začala hra podľa pravidla o časovom limite;

2.9.2.3. aby bol napomenutý alebo potrestaný hráč alebo poradca;

2.9.2.4. pretože prišlo k takému porušeniu podmienok pre hru, že by to mohlo ovplyvniť výsledok výmeny.

2.10. BOD

2.10.1. Okrem prípadov, keď nariadi rozhodca novú loptičku, hráč získa bod:

2.10.1.1. ak jeho súper nevykoná správne podanie;

2.10.1.2. ak jeho súper vráti loptičku nesprávne;

2.10.1.3. ak sa loptička, potom čo hráč podával alebo ju vrátil, dotkla hocičoho iného okrem sieťky pred úderom súpera;

2.10.1.4. ak loptička po údere súpera preletí za hráčovú koncovú čiaru bez dotyku s hráčovou časťou hracej plochy;



2.10.1.5. ak loptička po údere súpera prejde cez sieťku, alebo pomedzi sieťku a stojanček, alebo pomedzi sieťku a hraciu plochu;

2.10.1.6. ak jeho súper bráni loptičke v dopade;

2.10.1.7. ak jeho súper úmyselne zahrá loptičku viackrát za sebou;

2.10.1.8. ak jeho súper zahrá loptičku tou stranou rakety, ktorej povrch nevyhovuje ustanoveniu pravidla 2.4.3., 2.4.4., 2.4.5.;

2.10.1.9. ak jeho súper telom, raketou, alebo ktoroukoľvek časťou svojho odevu pohne hracou plochou;

2.10.1.10. ak sa jeho súper telom, raketou, alebo ktoroukoľvek časťou svojho odevu dotkne sieťky alebo stojančeka;

2.10.1.11. ak sa jeho súper svojou voľnou rukou dotkne hracej plochy;

2.10.1.12. ak jeho súperiaci pár vo štvorhre zahrá loptičku mimo poradia určeného prvým podávajúcim a prvým prijímajúcim;

2.10.1.13. podľa ustanovenia pravidla hry v časovom limite (2.15.4.);

2.10.1.14. ak obidvaja hráči alebo páry sú na vozíku z dôvodu telesného postihnutia a

2.10.1.14.1. jeho súper v momente úderu loptičky nemá minimálny kontakt zadnej časti stehna so sedadlom alebo s poduškami na sedadle;

2.10.1.14.2. ak sa jeho súper pred úderom loptičky dotkne stola hociktorou rukou;

2.10.1.14.3. ak sa jeho súper počas hry dotkne opierkou nôh alebo nohou podlahy;

2.10.1.15. ak aspoň jeden z dvojice protihráčov v štvorhre je na invalidnom vozíku a ktorákoľvek časť invalidného vozíka alebo noha stojaceho hráča prekročí pomyselné predĺženie stredovej čiary stola.

2.11. SET

2.11.1. Set vyhráva hráč alebo dvojica (pri štvorhre), ktorý (ktorá) ako prvý dosiahne 11 bodov, okrem prípadu, keď obidvaja hráči, respektíve dvojice (pri štvorhre) dosiahnu 10 bodov. V tom prípade vyhráva set ten hráč (pri štvorhre dvojica), ktorý (ktorá) dosiahne v pokračujúcej hre o dva body viac.

2.12. ZÁPAS

2.12.1 Zápas sa hrá na rozhodujúci počet víťazných setov z akéhokoľvek nepárneho počtu setov.



2.13. PORADIE PODANIA A PRÍJMU, ZMENA STRÁN

2.13.1. O právo prvého podania a príjmu podania, ako aj o právo zvoliť si stranu, sa žrebuje. Víťaz žrebu rozhodne, či bude prvý podávať, prípadne prijímať, alebo na ktorej strane stola začne hrať.

2.13.2. Ak jeden z hráčov (jedna z dvojíc) rozhodol (rozhodla), že začne podávať, prípadne prijímať, alebo že začne hrať na určitej strane stola, druhý hráč (dvojica) má právo voľby toho, čo nerozhodol súper.

2.13.3. Vždy po dvoch bodoch sa mení podanie, čiže prijímajúci hráč (dvojica) sa stane podávajúcim (podávajúcou dvojicou), a to až do konca setu, prípadne do stavu 10:10, alebo do začiatku hry podľa pravidla o časovom limite, kedy poradie podávania a prijímania zostáva rovnaké, ale podávajúci sa striedajú po každom dosiahnutom bode.

2.13.4. V každom sete štvorhry rozhodne dvojica, ktorá má právo vykonať prvé dve podania v tomto sete, ktorý hráč z dvojice bude prvý podávať, a v prvom sete zápasu prijímajúca dvojica rozhodne, ktorý hráč z dvojice bude prvý prijímať. V ďalších setoch po určení hráča, ktorý bude podávať ako prvý, je vždy prvým prijímajúcim ten hráč, ktorý na neho v predchádzajúcom sete podával.

2.13.5. Vo štvorhre sa pri každej zmene podania stáva predtým prijímajúci podávajúcim a spoluhráč predtým podávajúceho sa stáva prijímajúcim hráčom.

2.13.6. Hráč (dvojica), ktorý podával (ktorá podávala) v sete ako prvý (prvá), bude v nasledujúcom sete prvý (prvá) prijímať. V poslednom možnom (rozhodujúcom) sete vo štvorhrách musí prijímajúca dvojica zmeniť postavenie, akonáhle niektorá z dvojíc dosiahne 5 bodov.

2.13.7. Hráč (dvojica), ktorý začal (ktorá začala) hrať na jednej strane stola, bude hrať v nasledujúcom sete na strane opačnej. V poslednom možnom sete si musia hráči (dvojice) vymeniť strany, akonáhle dosiahne prvý (prvá) z nich 5 bodov.

2.14. NESPRÁVNA ZMENA PODANIA, PRÍJMU PODANIA A STRÁN

2.14.1. Ak hráč podáva alebo prijíma mimo správneho poradia, musí rozhodca prerušiť hru ihneď, ako tento omyl zistí. Podáva alebo prijíma potom vždy ten hráč, ktorý má podľa dosiahnutého stavu podávať podľa poradia určeného na začiatku zápasu, vo štvorhre podľa poradia určeného dvojicou, ktorá začala podávať v sete, v ktorom bola chyba zistená.

2.14.2. Ak hráči nevystriedali strany aj napriek tomu, že tak mali urobiť, musí byť hra prerušená rozhodcom ihneď po zistení tejto chyby. Postavenie hráčov sa potom opraví tak, aby pri dosiahnutom stave zodpovedalo postaveniu určenému na začiatku zápasu.

2.14.3. Body dosiahnuté pred zistením chyby sa vždy započítavajú.



2.15. ČASOVÝ LIMIT

2.15.1. Okrem ustanovenia 2.15.2. sa pravidlo o časovom limite použije, ak nie je set dohratý do desiatich minút od začatia setu, alebo kedykoľvek pred uplynutím tohto času, ak o to požiadajú obidvaja hráči (dvojice).

2.15.2. Pravidlo o časovom limite nemôže byť zavedené, ak v sete hráči spolu dosiahli aspoň 18 bodov.

2.15.3. Ak je pri uplynutí časového limitu loptička v hre, rozhodca výmenu preruší a znovu ju začína podaním ten hráč, ktorý podával vo výmene, pri ktorej bola hra prerušená. Ak pri uplynutí časového limitu loptička nie je v hre, začína ďalšiu výmenu podaním ten hráč, ktorý v predchádzajúcej výmene prijímal.

2.15.4. Každý z hráčov sa potom vždy po každom bode striedajú v podávaní a ak prijímajúci (dvojica) loptičku trinásťkrát správne vráti, prijímajúci (dvojica) získa bod.

2.15.5. Zavedenie pravidla o časovom limite nemení poradie podávania a prijímania v zápase, ako je definované v ustanovení 2.13.6.

2.15.6. Ak sa v zápase zaviedlo pravidlo o časovom limite, hrá sa podľa neho až do konca tohto zápasu.



Predpisy pre medzinárodné súťaže

3.1. PÔSOBNOSŤ PRAVIDIEL A PREDPISOV

3.1.1. Druhy súťaží

3.1.1.1. "Medzinárodná súťaž" je súťaž, na ktorej sa môžu zúčastniť hráči z viac ako jedného národného zväzu.

3.1.1.2. "Medzinárodné stretnutie" je stretnutie družstiev reprezentujúcich určité národné zväzy.

3.1.1.3. "Otvorený turnaj" (open tournament) je turnaj, na ktorý sa môžu prihlásiť hráči všetkých národných zväzov.

3.1.1.4. "Turnaj s obmedzenou účasťou" (restricted tournament) je turnaj, na ktorý sa môžu prihlásiť len vymedzené skupiny hráčov (obmedzenie sa netýka veku hráčov).

3.1.1.5. "Turnaj na pozvanie" (invitation tournament) je turnaj, ktorého sa môžu zúčastniť len určité, menovite pozvané asociácie alebo hráči.

3.1.2. Platnosť

3.1.2.1. Okrem prípadov podľa článku 3.1.2.2. pravidiel (časť 2) platia pre súťaže o svetové, kontinentálne a olympijské tituly, otvorené turnaje a pokiaľ sa zúčastnené národné zväzy nedohodnú inak, pre medzinárodné stretnutia.

3.1.2.2. Výkonná rada ITTF má právomoc povoliť organizátorovi otvoreného turnaja uplatniť v priebehu tohto turnaja dočasné zmeny pravidiel.

3.1.2.3. Predpisy pre medzinárodné súťaže platia pre tieto súťaže:

3.1.2.3.1. súťaže o svetové, olympijské a paralympijské tituly, pokiaľ nejaké odchýlky neschválila Rada ITTF a vopred to nebolo oznámené zúčastneným národným zväzom;

3.1.2.3.2. súťaže o kontinentálne tituly, pokiaľ nejaké odchýlky neschválila príslušná kontinentálna federácia a vopred to nebolo oznámené zúčastneným národným zväzom;

3.1.2.3.3. otvorené medzinárodné majstrovstvá (3.7.1.2.), pokiaľ nejaké odchýlky neschválila Rada ITTF a pokiaľ tieto odchýlky neboli prijaté účastníkmi v súlade s predpisom 3.1.2.4.

3.1.2.3.4. otvorené turnaje takých, ktoré uvádza predpis 3.1.2.4.



3.1.2.4. Ak sa v otvorenom turnaji má uplatniť odchýlka od predpisov pre medzinárodné súťaže, musí byť podstata a rozsah tejto odchýlky uvedená v prihláške do súťaže. Vyplnenie a potvrdenie prihlášky sa považuje za prejav súhlasu prihláseného s podmienkami súťaže aj s uvedenými odchýlkami.

3.1.2.5. Pravidlá a predpisy sa odporúča dodržiavať vo všetkých medzinárodných súťažiach; ak sa však dodržia stanovy ITTF, môžu sa medzinárodné turnaje s obmedzenou účasťou, turnaje na pozvanie a uznané medzinárodné súťaže usporiadané organizáciami, ktoré nie sú členmi ITTF, uskutočniť podľa ustanovení prijatých príslušnou usporiadateľskou organizáciou;

3.1.2.6. Predpokladá sa, že pravidlá a predpisy pre medzinárodné súťaže sa použijú, pokiaľ odchýlky neboli vopred dohodnuté alebo uvedené v rozpise danej súťaže.

3.1.2.7. Podrobný výklad pravidiel, vrátane upresnenia o hracom vybavení pre medzinárodné súťaže musí byť zverejnený v technických príručkách a smerniciach schválených Radou ITTF. Vykonávajúce praktické inštrukcie a implementačné procedúry môžu byť vydané formou príručiek alebo návodov Výkonnou radou ITTF. Tieto publikácie môžu obsahovať záväzné pokyny alebo odporúčenia a návody.

3.2. HRACIE VYBAVENIE A HERNÉ PODMIENKY

3.2.1. Schválené hracie vybavenie

3.2.1.1. Schvaľovanie hracieho vybavenia pre medzinárodné súťaže vykonáva v mene Rady ITTF Komisia ITTF pre hracie vybavenie. Schválenie môže byť pozastavené Výkonnou radou ITTF a následne môže byť zrušené radou ITTF.

3.2.1.2. Formulár prihlášky alebo rozpisu otvoreného turnaja musí obsahovať určenie značky a farby stolov, sieťky, podlahoviny a loptičky, ktoré majú byť použité. Voľba stola, sieťky a loptičky musí byť v súlade s predpismi ITTF alebo asociácie, na ktorej pôde sa súťaž koná, pričom značky a druhy hracieho vybavenia musia byť vybrané z tých, ktoré sú aktuálne schválené ITTF. Pri vybraných schválených turnajoch ITTF musí byť podlahovina značky a typu aktuálne schváleného ITTF.

Domáce súťaže sa môžu hrať aj na stoloch a so sieťkami, ktoré nie sú schválené ITTF. Určenie značiek a druhov stolov a sieťok môže byť uvedené v rozpise súťaže.

3.2.1.3. Poťah na rakete musí byť aktuálne schválený ITTF. Poťah musí byť prilepený na raketu tak, aby výrobca, obchodná značka poťahu, logo ITTF a číslo ITTF (ak bolo použité) boli jasne viditeľné na okraji najbližšom k držiaku rakety. Laky a nátery nie sú považované za poťah rakety a nevyžadujú schválenie.

Zoznam všetkých schválených a prípustných materiálov a hracieho vybavenia je k dispozícii na sekretariáte ITTF a sú tiež prístupné na web stránke ITTF.



3.2.1.4. Na stole pre vozíčkarov musí byť noha stola najmenej 40 cm od koncovkej čiary stola.

3.2.2. Oblečenie hráčov

3.2.2.1. Oblečenie hráčov tvorí väčšinou tričko s krátkymi rukávmi (dres) alebo bez rukávov a krátke nohavice alebo sukňa alebo jednodielne športové oblečenie, ponožky a hracia obuv. Iné súčasti oblečenia, ako napr. tepláková súprava alebo iné časti, nesmie mať hráč oblečené počas hry, okrem prípadov, keď to povolí hlavný rozhodca.

3.2.2.2. Prevažujúca farba dresu, krátkych nohavíc alebo sukne, musí byť okrem rukávov a goliera dresu zreteľne odlišná od farby loptičky, s ktorou sa hrá.

3.2.2.3. Na hráčskom oblečení môžu byť čísla alebo nápis na zadnej strane dresu, označujúce hráča, jeho národný zväz, alebo pri klubových stretnutiach jeho klub a reklamy v súlade s ustanovením článku 3.2.5.10; ak má hráč na chrbtovej časti dresu svoje meno, toto musí byť umiestnené tesne pod golierom.

3.2.2.4. Akékoľvek čísla používané organizátormi na identifikáciu hráčov majú prednosť pred reklamou umiestnenou v strede zadnej časti dresu. Toto číslo musí byť umiestnené na ploche do 600 cm².

3.2.2.5. Akékoľvek znaky a ozdoby na prednej alebo bočnej strane oblečenia hráča a akékoľvek predmety, ktoré má hráč (hráčka) na sebe (šperky), nesmú byť tak nápadné alebo lesklé, aby oslepovali súpera.

3.2.2.6. Na oblečení nemôžu byť znaky alebo nápisy, ktoré by mohli byť urážlivé, alebo by poškodzovali dobrú povesť hry.

3.2.2.7. Všetci hráči z jedného družstva a obaja spoluhráči z rovnakého národného zväzu pri štvorhre v súťažiach o svetové, olympijské alebo paraolympijské tituly musia byť jednotne oblečení; výnimky je možné pripustiť pri ponožkách, obuvi (veľkosť, farba) a prevedenie reklám na oblečení. V ostatných medzinárodných súťažiach hráči tej istej asociácie, tvoriaci pár vo štvorhre, môžu mať oblečenie od rôznych výrobcov, ak je jeho základná farba rovnaká a národná asociácia ho schváli.

3.2.2.7a *Pre domáce súťaže predpis 3.2.2.7. neplatí.*

3.2.2.8. Súperi (jednotlivci alebo dvojice) musia hrať v dresoch natoľko rozdielnych farieb, aby ich diváci mohli ľahko rozoznať.

3.2.2.8.a *Pre domáce súťaže predpis 3.2.2.8. neplatí.*

3.2.2.9. Ak súperiaci hráči alebo družstvá majú podobné tričká (dresy) a nemôžu sa dohodnúť, kto si oblečenie vymení, rozhodne o tom rozhodca žrebom.



3.2.2.10. Hráč, ktorý súťaží v súťažiach o svetové, olympijské alebo paraolympijské tituly, alebo na otvorených medzinárodných majstrovstvách, musí mať oblečený dres, krátke nohavice alebo sukničku takého typu, ktorý schválila jeho asociácia.

3.2.3. Hracie podmienky

3.2.3.1. Hrací priestor môže mať ľubovoľný tvar, ak je jeho minimálna veľkosť vymedzená obdĺžnikom s rozmermi 14 x 7 m a výšku najmenej 5 m, pričom štyri rohy môžu mať ohrádky; pre súťaže vozíčkarov môže byť zmenšený, ale nesmie byť menší ako 8 x 6 m. Pre súťaže veteránov môže byť hrací priestor zmenšený, avšak nesmie byť menej než 10 m dlhý a 5 m široký.

3.2.3.1.a. *Pre domáce súťaže sú predpísané minimálne rozmery hracieho priestoru pre jeden stôl: Superliga 12x7 m výška 4 m; extraliga mužov 12x6 m výška 3,5 m; ostatné ligové súťaže minimálne 10x5 m výška 3,5 m; odporúča sa však rozmer 12x6 m. Pre ostatné domáce súťaže sú minimálne rozmery 10x5 m odchýlky môže povoliť riadiaci orgán súťaže.*

3.2.3.2. Za súčasť vybavenia každého hracieho priestoru sa považuje: stôl vrátane sieťky, rozhodcovský stolík so stoličkou, počítadlo stavu, koše na uteráky, tlačené čísla stolov, ohrádky, podlahová krytina, tabuľky na ohrádkach s menami hráčov, alebo asociácií a malé technické zariadenia, ktoré musia byť namontované tak, aby neovplyvňovali hru.

3.2.3.3. Hrací priestor je ohraničený ohrádkami vysokými asi 75 cm, rovnakej tmavej základnej farby, ktoré oddeľujú hracie priestory jednotlivých stolov od seba a od divákov.

3.2.3.3.a. *Pre domáce súťaže sa používanie ohrádok iba odporúča.*

3.2.3.4. Na svetových, olympijských a paraolympijských súťažiach intenzita osvetlenia, meraná vo výške hracej plochy, musí byť nad celou hracou plochou jednotne najmenej 1500 luxov a najmenej 1000 luxov v ktorejkoľvek inej časti hracieho priestoru. Pri ostatných súťažiach musí byť intenzita jednotne najmenej 1000 luxov nad hracou plochou a najmenej 600 luxov v ktorejkoľvek inej časti hracieho priestoru.

3.2.3.4.a. *Pretože meranie intenzity osvetlenia podľa medzinárodných pravidiel je problematické, pre domáce súťaže je osvetlenie povolené takto: Hrací priestor musí byť osvetlený jedným svetelným zdrojom s intenzitou 900 W nad stredom stola, alebo dvoma vo vzdialenosti 1,5 m od stredu stola s intenzitou 900 W. Všetky svetelné zdroje musia byť najmenej 3 metre vysoko (nad podlahou). Pre celoštátne majstrovské súťaže je predpísané osvetlenie minimálne 900W, pre ostatné súťaže najmenej 500 W. Osvetľovacie teleso musí mať kryt, ktorý kryje žiarovku tak, aby neoslňovala hráčov. Tienidlo musí byť široké a otvorené. Hracia miestnosť musí byť zatemnená tak, aby do hracieho priestoru neprenikalo denné svetlo.*

3.2.3.5. Kde sa používa viac stolov intenzita osvetlenia musí byť rovnaká na všetkých stoloch. Úroveň osvetlenia pozadia v hracej miestnosti (hale) nesmie byť vyššia ako je najnižšia úroveň osvetlenia v hracom priestore.



3.2.3.6. Svetelné zdroje musia byť najmenej 5 metrov nad podlahou.

3.2.3.5.a. *Pre domáce súťaže platí predpis 3.2.3.4.a.*

3.2.3.7. Pozadie stola musí byť tmavé, nemôžu tam byť ani silné svetelné zdroje, ani nezakryté okná alebo iné otvory, ktorými preniká denné svetlo.

3.2.3.8. Podlaha nemôže byť svetlá, lesklá alebo šmykľavá a musí byť pružná. Pevný povrch podlahy je prípustný pre súťaže vozíčkarov.

3.2.3.8.1. Na svetových, olympijských a paralympijských súťažiach podlahy sú z dreva alebo rolovacieho syntetického materiálu, značky a typu schváleného ITTF.

3.2.3.9. Malé technické zariadenie na sieťke je považované za súčasť sieťky a musí byť pripevnené takým spôsobom, aby neovplyvňovalo hru.

3.2.3.9.a *Pri domácich súťažiach musí byť v hracej miestnosti najmenej 15°C, miestnosť však nesmie byť vykúrená na viac ako 28°C. Teplota sa meria pri sieťke na stole, na ktorom sa zápas hrá.*

Poznámka: Medzinárodné predpisy nemajú ustanovenie o teplote.

3.2.4. Kontrola rakiet

3.2.4.1. Každý hráč je zodpovedný za to, že na jeho rakete je poťah prilepený lepidlom, ktoré neobsahuje škodlivé prchavé rozpúšťadlá.

3.2.4.2. Stredisko kontroly rakiet bude zriadené na všetkých súťažiach ITTF o svetové, olympijské a paralympijské tituly ako aj na vybranom počte ITTF súťaží World Tour a Junior Circuit a môže byť zriadené na kontinentálnych a regionálnych súťažiach.

3.2.4.2.1. Stredisko kontroly rakiet bude testovať rakety podľa zásad a postupov stanovených Výkonnou radou ITTF na základe odporúčenia Komisie pre hracie vybavenie ITTF a Komisie rozhodcov ITTF tak, aby bolo zabezpečené, že testované rakety vyhovujú všetkým príslušným predpisom ITTF a to hlavne o hrúbke a rovinnosti povrchu poťahov, rovnomernej hrúbky a spojitosti vrstiev a prítomnosti škodlivých alebo prchavých látok.

3.2.4.2.2. Kontrola rakety sa obvykle vykoná pred zápasom. Pozápasové testy sa vykonávajú len v prípade, že raketa nebola včas predložená na kontrolu pred zápasom, alebo v prípade testov alebo kontrol, ktoré nebolo možné vykonať pred zápasom.

3.2.4.2.2.a. *Pre domáce súťaže počínajúc štvrtfinále bude testovanie vykonávané pred všetkými zápasmi súťaží jednotlivcov a pred vybratými zápasmi stretnutí družstiev.*

3.2.4.2.3. Raketa, ktorá nevyhovie testom Strediska kontroly rakiet pred zápasom, nemôže byť použitá, ale môže byť nahradená inou raketou, ktorá, pokiaľ to dovoľí čas, môže byť ihneď testovaná, pokiaľ nie, bude testovaná po zápase; v prípade, že raketa nevyhovie testom Strediska kontroly rakiet po zápase, zodpovedný hráč bude potrestaný.



3.2.4.2.4. Všetci hráči majú právo dobrovoľného testu rakety pred zápasom bez akéhokoľvek postihu.

3.2.4.3. Po štyroch previneniach v ktoromkoľvek aspekte kontroly rakiet v priebehu štyroch rokov hráč môže podujatie dokončiť, ale následne Výkonná rada ITTF previnilcovi zastaví činnosť na 12 mesiacov.

3.2.4.3.1. ITTF musí písomne informovať dotknutého hráča o zastavení jeho činnosti.

3.2.4.3.2. Hráč, ktorému bola pozastavená činnosť, sa môže odvolať na Odvolaciu komisiu ITTF do 21 dní po doručení písomného oznámenia o zastavení činnosti; podanie odvolania nemá odkladný účinok trestu.

3.2.4.4. ITTF zodpovedá za vedenie registra všetkých nevyhovujúcich výsledkov kontroly rakiet s platnosťou od 1. septembra 2010.

3.2.4.5. Na všetkých súťažiach ITTF na lepenie poťahov musí byť určený osobitný dostatočne vetraný priestor a tekuté lepidlá sa nesmú používať v žiadnom inom priestore hracích a príslušených miestností („playing venue“). „Playing venue“ znamená časť budovy využívaná pre stolný tenis a s ním súvisiace aktivity, vrátane vybavenia a verejné plochy.

3.2.5. Reklamy a označovanie

3.2.5.1. V hracom priestore môžu byť reklamy umiestnené iba na vybavení uvedenom v článku 3.2.3.2. alebo na hráčskom alebo rozhodcovskom oblečení, alebo na hráčovom čísle. Na reklamné účely sa nesmú používať zvláštne prídavné panely.

3.2.5.1.1. Reklamy a označovanie (logá) v hracom priestore alebo v blízkosti hracieho priestoru, na hráčskom oblečení alebo číslach či rozhodcovskom oblečení, nesmú propagovať tabakové výrobky, alkoholické nápoje, škodlivé drogy a iné nelegálne produkty a musia byť bez negatívnej diskriminácie, znevažovania a nenávisťi na základe rasy, xenofóbie, pohlavia, náboženstva, zdravotného postihnutia, alebo iných foriem diskriminácie. V prípade súťaží neorganizovaných výlučne pre hráčov do 18 rokov môže ITTF povoliť reklamy alebo označenia na nedestilované alkoholické nápoje na vybavení a príslušenstve v hracom priestore alebo vedľa neho, pokiaľ to dovoľujú miestne zákony.

3.2.5.2. Na olympijských a paralympijských hrách použitie reklám na hracom vybavení a na oblečení hráčov a rozhodcov podlieha smerniciam MOV, resp. Medzinárodného paralympijského výboru.

3.2.5.3. Okrem LED reklám (light emitting diodes – svetlo emitujúce diódy) na ohrádkach po bokoch hracieho priestoru sa nikde vo vnútri hracieho priestoru nesmú používať svietivé, svetielkujúce alebo lesklé farby, pričom základná farba ohrádok musí zostať tmavá.

3.2.5.3.1. Reklama na ohrádkach sa počas zápasu nesmie meniť z tmavej na svetlú a naopak.



3.2.5.3.2. LED reklama na ohrádkach nesmie byť taká jasná, aby rušila hráča počas zápasu a nesmie sa meniť kým je loptička v hre.

3.2.5.3.3. LED reklama sa nesmie použiť bez predchádzajúceho schválenia ITTF.

3.2.5.4. Písmená a znaky na vnútorných stranách ohrádok musia byť zreteľne odlišnej farby od farby používanej loptičky, môžu byť najviac dvojfarebné a môžu dosahovať najviac výšku 40 cm.

3.2.5.4.a. *Pre domáce súťaže platí, že na vnútorných stranách ohrádok nesmie byť použitá biela farba (žltá sa používať môže). Ostatné ustanovenia bodu 3.2.5.4. platia.*

3.2.5.5. Na podlahe hracieho priestoru môže byť najviac 6 reklám; také reklamy:

3.2.5.5.1. môžu byť 2 na každom konci s celkovou plochou 5 m² a jedna na každej strane stola na celkovej ploche najviac 2,5 m²;

3.2.5.5.2. ak sú na koncoch, nesmú byť menej než 3m od koncovej čiary stola vedľa označenia;

3.2.5.5.3. musia mať rovnakú jednotnú farbu odlišnú od farby používanej loptičky, pokiaľ iné farby neboli vopred dohodnuté s ITTF;

3.2.5.5.4. nesmú významne meniť povrchové trenie podlahy;

3.2.5.5.5. musia sa skladať iba z loga, slovného označenia alebo iných ikon a nezahŕňajú žiadne pozadie

3.2.5.6. Reklamy na stole musia spĺňať nasledovné požiadavky:

3.2.5.6.1. Na každej polovici bočnej časti dosky stola a na koncových častiach stola môže byť jedna trvalá reklama výrobcu alebo dodávateľa a logo.

3.2.5.6.2. Na každej polovici bočnej časti dosky stola a na koncových častiach stola môže tiež byť jedna dočasná reklama výrobcu alebo dodávateľa a logo.

3.2.5.6.3. Každá trvalá a dočasná reklama môže byť dlhá najviac 60 cm.

3.2.5.6.4. Dočasné reklamy musia byť zreteľne oddelené od akýchkoľvek trvalých reklám.

3.2.5.6.5. Reklamy nesmú byť na iných dodávateľov vybavenia pre stolný tenis.

3.2.5.6.6. Žiadna reklama ani logo, názov stola ani meno výrobcu alebo dodávateľa stolov nesmú byť umiestnené na spodnej konštrukcii stola, s výnimkou ak je výrobca alebo dodávateľ hlavným sponzorom turnaja.

3.2.5.7. Na sieťkach môžu byť 2 dočasné reklamy, ktoré musia byť zreteľne odlišné od farby loptičky, s ktorými sa hrá a musia byť viac než 3 cm od hornej pásky sieťky; reklamami umiestnenými na častiach sieťky v rámci jej vertikálneho presahu postranných čiar musí byť logo, ochranná známka alebo iné ikony.



3.2.5.8. Na stolíkoch rozhodcov a na ostatnom vybavení vo vnútri hracieho priestoru môžu byť reklamy do celkovej plochy 750 cm².

3.2.5.9. Reklamy na oblečení hráčov môžu byť len:

3.2.5.9.1. bežná značka výrobcu, jeho znak alebo názov na ploche maximálne 24 cm²;

3.2.5.9.2. maximálne 6 zreteľne oddelených reklám v rozsahu celkovej plochy do 600 cm² umiestnených na prednej, bočnej alebo zadnej strane dresu s tým, že na prednej strane dresu môžu byť najviac 4 reklamy;

3.2.5.9.3. maximálne dve reklamy v rozsahu celkovej plochy 400 cm² na zadnej strane dresu.

3.2.5.9.4. maximálne dve reklamy v rozsahu celkovej plochy 120 cm² len na prednej alebo bočnej strane krátkych nohavíc alebo na sukničke;

3.2.5.10. Reklamy na štartovných číslach hráčov môžu byť na celkovej ploche maximálne 100 cm². Pokiaľ nie sú použité čísla, môžu byť použité dočasné reklamy pre turnajových sponzorov na celkovej ploche do 100 cm².

3.2.5.12. Reklamy na oblečení rozhodcov môžu byť na ploche najviac 40 cm².

3.2.6. Dopिंगová kontrola

3.2.6.1. Všetci hráči, ktorí sa zúčastňujú na medzinárodných súťažiach vrátane súťaží mládeže, sú povinní sa podrobiť testovaniu na použitie dopingu vykonávaného ITTF, členskou asociáciou hráčov alebo inou antidopingovou organizáciou zodpovednou za testovanie na súťaži, ktorej sa zúčastňujú.

3.2.7. Preskúmanie v stolnom tenise

3.2.7.1. Môže byť použitý elektronický kontrolný systém stolného tenisu (TTR – Table Tennis Review), ktorý vojde do platnosti ak hráč podá námietku voči rozhodnutiu zodpovedného rozhodcu zápasu v skutkovej otázke. TTR poskytne prehratie okolností vedúcich k rozhodnutiu, ktoré je predmetom prieskumu, pričom konečné rozhodnutie o odvolaní vykoná rozhodca TTR

3.3. PRÁVOMOC ROZHODCU

3.3.1. Hlavný rozhodca

3.3.1.1. Pre každú súťaž ako celok je treba určiť hlavného rozhodcu. Musí byť predstavený účastníkom súťaže, prípadne kapitánom (vedúcim družstiev), ktorým musí byť zároveň oznámené miesto, kde sa bude zdržiavať v priebehu súťaže.



3.3.1.2. Hlavný rozhodca zodpovedá za:

3.3.1.2.1. vyžrebovanie súťaže;

3.3.1.2.2. spracovanie časového plánu súťaže (určenie času a stolu pre jednotlivé zápasy);

3.3.1.2.3. určenie rozhodcov ku stolom, asistentov rozhodcov a rozhodcov pre počítanie úderov;

3.3.1.2.4. vedenie predturnajovej inštruktáže rozhodcov;

3.3.1.2.5. skontrolovanie oprávnenia štartu hráčov v príslušnej súťaži;

3.3.1.2.6. rozhodovanie, či má byť hra prerušená v prípade nepredvídaných okolností;

3.3.1.2.7. rozhodovanie, či hráč môže opustiť hrací priestor v priebehu zápasu;

3.3.1.2.8. rozhodovanie, či môže byť predĺžený čas stanovený na rozohrávanie;

3.3.1.2.9. rozhodovanie, či hráči môžu hrať zápas v teplákoch;

3.3.1.2.10. rozhodovanie vo všetkých otázkach, týkajúcich sa výkladu pravidiel a predpisov vrátane prípustnosti oblečenia, hracieho vybavenia a hracích podmienok;

3.3.1.2.11. rozhodovanie, či a kde môžu hráči trénovať počas mimoriadnych prerušení hry;

3.3.1.2.12. výkon disciplinárnej právomoci pri nevhodnom správaní hráčov alebo pri iných porušeníach predpisov.

3.3.1.3. Ak sú (so súhlasom turnajového výboru) niektoré povinnosti hlavného rozhodcu prenesené na iné osoby, musia byť účastníci (vedúci družstiev, kapitáni) oboznámení so zodpovednosťou a miestom, kde sa budú zdržiavať tieto osoby.

3.3.1.4. Hlavný rozhodca alebo jeho zástupca, určený k vykonávaniu funkcie počas neprítomnosti hlavného rozhodcu, musí byť prítomný v hracej miestnosti počas celej súťaže.

3.3.1.5. Hlavný rozhodca môže, ak to uzná za potrebné, kedykoľvek vymeniť rozhodcu pri stole, pomocného rozhodcu alebo rozhodcu pre počítanie úderov pri hre podľa pravidiel o časovom limite. Nesmie však zmeniť rozhodnutie, ktoré tento rozhodca urobil v skutkovej otázke v medziach svojej právomoci.

3.3.1.6. Hráč v dobe od svojho príchodu do hracej miestnosti až do jeho odchodu z nej sa musí podriaďovať príkazom hlavného rozhodcu.

3.3.2. Rozhodca, asistent rozhodcu a rozhodca pre počítanie úderov

3.3.2.1. Pre každý zápas musí byť určený jeden rozhodca a jeden asistent rozhodcu.



3.3.2.1.a. *Pre domáce súťaže sa určenie rozhodcov podľa predpisu 3.3.2.1. iba odporúča. Ak nie je určený asistent rozhodcu, zabezpečuje rozhodca pri stole všetky jeho úlohy podľa jednotlivých ustanovení predpisov 3.3.2., 3.3.3. a 3.4. Pre počítanie úderov pri hre podľa pravidla o časovom limite však vždy musí byť určený ďalší rozhodca.*

3.3.2.2. Rozhodca sedí alebo stojí pri bočnej strane stola na úrovni sieťky a asistent rozhodcu sedí oproti nemu na druhej strane stola taktiež na úrovni sieťky.

3.3.2.3. Rozhodca je zodpovedný za:

3.3.2.3.1. kontrolu prípustnosti hracieho vybavenia a hracích podmienok a ohlásenie akéhokoľvek nedostatku hlavnému rozhodcovi;

3.3.2.3.2. náhodný výber loptičky ako je popísaný v článku 3.4.2.1.1-2;

3.3.2.3.3. vykonanie žrebovania pre výber podania, príjmu podania a strany;

3.3.2.3.4. rozhodnutie o tom, ktorý z predpisov o správnom podaní môže byť vynechaný pre telesne postihnutého hráča;

3.3.2.3.5. kontrolu dodržiavania správneho poradia pri podávaní a pri príjme podania, za správne striedanie strán a za opravu prípadných chýb;

3.3.2.3.6. rozhodnutie o každej výmene, či za ňu udelí bod alebo nariadi novú loptičku;

3.3.2.3.7. hlásenie stavu zápasu určeným spôsobom;

3.3.2.3.8. prechod na hru podľa pravidla o časovom limite po uplynutí predpísaného času;

3.3.2.3.9. zabezpečenie dodržania plynulosti hry;

3.3.2.3.10. vykonanie opatrení pri porušovaní predpisov o poskytovaní rád hráčom a o správaní sa hráčov.

3.3.2.3.11. rozhodnutie žrebom ktorý hráč, dvojica alebo družstvo si musí vymeniť dresy, pokiaľ súperiaci hráči majú podobné oblečenie a nemôžu sa dohodnúť, kto sa prezlečie.

3.3.2.3.12. zabezpečenie, že pri a v hracom priestore budú len oprávnené osoby.

3.3.2.4. Asistent rozhodcu

3.3.2.4.1. rozhoduje o tom, či sa loptička v hre dotkla hrany stola, ktorá je bližšie k nemu.

3.3.2.4.2. upozorní rozhodcu na porušenie pravidiel o poskytovaní rád alebo o nevhodnom správaní.

3.3.2.5. Rozhodca alebo asistent rozhodcu rozhoduje o tom:

3.3.2.5.1. že je podanie hráča nesprávne;

3.3.2.5.2. že sa loptička pri podaní, ktoré bolo inak zahrané správne, pri svojom lete ponad sieťku alebo okolo nej, dotkla sieťky alebo stojančeka;

3.3.2.5.3. či hráč bráni loptičke v dopade;



3.3.2.5.4. že nastalo také porušenie podmienok pre hru, že by to mohlo ovplyvniť výsledok výmeny;

3.3.2.5.5. že meria čas, určený na rozohrávanie pred začiatkom zápasu, čas trvania vlastnej hry a schválených prestávok.

3.3.2.6. Pri hre podľa pravidiel o časovom limite počítať údery prijímajúceho hráča môže byť osobitný rozhodca na počítanie úderov, alebo asistent rozhodcu, ak je určený. Tento „počítač úderov“ počíta údery prijímajúceho hráča alebo hráčov (v štvorhre).

3.3.2.7. Rozhodnutie vykonané v súlade s ustanovením predpisu 3.3.2.5.-6. asistentom rozhodcu alebo rozhodcom na počítanie úderov nemôže byť zmenené rozhodcom.

3.3.2.8. Pokiaľ je v prevádzke kontrolný systém stolného tenisu (TTR), môže byť rozhodnutie rozhodcu alebo asistenta rozhodcu zrušené rozhodcom TTR.

3.2.2.9. Hráč v dobe od svojho príchodu do hracieho priestoru až do jeho odchodu z neho sa musí podriaďiť príkazom rozhodcu.

3.3.3. Námietky

3.3.3.1. Žiadna dohoda hráčov v súťažiach jednotlivcov, prípadne kapitánov v súťažiach družstiev, nemôže zmeniť rozhodnutie príslušného rozhodcu, asistenta rozhodcu či rozhodcu pre počítanie úderov o skutkovej otázke, ani rozhodnutie príslušného hlavného rozhodcu vo veci výkladu pravidiel a predpisov, ani rozhodnutie príslušného turnajového výboru o otázkach vedenia turnaja alebo stretnutia.

3.3.3.2. Nie je možné podávať námietky u hlavného rozhodcu proti rozhodnutiu príslušného rozhodcu v skutkovej otázke ani u vedenia turnaja proti rozhodnutiu hlavného rozhodcu v otázkach výkladu pravidiel a predpisov.

3.3.3.3. Pokiaľ je v prevádzke kontrolný systém stolného tenisu (TTR), je možné sa proti rozhodnutiu zodpovedného rozhodcu zápasu v skutkovej otázke odvolať u rozhodcu TTR, pričom rozhodnutie rozhodcu TTR je konečné.

3.3.3.4. Proti rozhodnutiu hlavného rozhodcu o iných otázkach turnaja alebo stretnutia, ktoré nie sú upravené pravidlami ani predpismi pre súťaže, možno podať námietku turnajovému výboru, ktorého rozhodnutie je konečné.

3.3.3.5. V súťaži jednotlivcov môže podať námietky len hráč hrajúci zápas, ktorého sa námietky týkajú. V súťaži družstiev môže podať námietky len kapitán družstva hrajúceho stretnutie, ktorého sa námietky týkajú.

3.3.3.5.1. Meno kapitána družstva (hrajúceho alebo nehrajúceho) musí byť oznámené rozhodcovi pred začiatkom stretnutia.

3.3.3.6. Problémy týkajúce sa výkladu pravidiel, ktoré vzniknú rozhodnutím hlavného rozhodcu alebo problémy týkajúce sa riadenia turnaja alebo stretnutia, ktoré vzniknú



rozhodnutím turnajového výboru, môže hráč, alebo kapitán družstva postúpiť prostredníctvom svojho národného zväzu na posúdenie komisii pre pravidlá ITTF.

3.3.3.7. Komisia pre pravidlá vydá stanovisko ako usmernenie pre budúce rozhodnutia. Národný zväz môže proti tomuto stanovisku podať námietky Rade ITTF alebo kongresu ITTF. To však nesmie ovplyvniť konečnú platnosť rozhodnutia zodpovedného hlavného rozhodcu alebo turnajového výboru.

3.3.3.7.a. *Podávanie námietok a odvolaní pre domáce súťaže upravuje súťažný poriadok stolného tenisu.*

3.4. RIADENIE ZÁPASU

3.4.1. Hlásenie skóre

3.4.1.1. Rozhodca hlási skóre akonáhle skončí výmena, alebo akonáhle je to po nej možné.

3.4.1.1.1. Rozhodca hlási stav zápasu v priebehu setu tak, že najskôr ohlásí počet bodov hráča (dvojice), ktorý (ktorá) má podávať v nasledujúcej výmene, a potom počet súperových bodov.

3.4.1.1.2. Na začiatku setu a keď sa mení podávajúci, rozhodca je povinný označiť (ukázať na) budúceho podávajúceho a môže tiež nasledovať ohlásenie skóre s menom budúceho podávajúceho.

3.4.1.1.3. Na konci setu ohlásí rozhodca najskôr počet bodov víťaza a počet bodov porazeného; môže ohlásiť meno hráča (dvojice), ktorý (ktorá) set vyhral (vyhrala)

3.4.1.2. Popri hlásení stavu môže rozhodca svoje rozhodnutia signalizovať aj pohybmi rúk (príloha A).

3.4.1.2.1. Po dosiahnutí bodu môže zdvihnúť rameno, ktoré je bližšie k hráčovi, alebo dvojici, ktorá získala bod tak, že rameno je vo vodorovnej polohe a predlaktie vo zvislej polohe, ruka zovretá v päšť smeruje hore.

3.4.1.2.2. Pri ohlásení novej loptičky z akéhokoľvek dôvodu môže zdvihnúť ruku nad hlavu, aby dal najavo, že výmena skončila.

3.4.1.3. Skóre a počet úderov pri hre podľa pravidla o časovom limite sa hlási v anglickom jazyku alebo v inom jazyku prijateľnom pre obidvoch hráčov (dvojice) a rozhodcu.

3.4.1.4. Stav zápasu sa zobrazuje na mechanických alebo elektronických ukazovateľoch stavu skóre. Na ukazovatele stavu musia dobre vidieť hráči aj diváci.

3.4.1.4.a. *Pre extraligu a prvú ligu je použitie ukazovateľov stavu povinné, pre ostatné súťaže nie je povinné.*



3.4.1.5. Keď bol hráč napomínaný za nevhodné správanie, po napomenutí sa žltá karta umiestni na ukazovateli stavu alebo v jeho blízkosti na strane hráča, ktorý bol napomínaný.

3.4.2. Vybavenie

3.4.2.1. Hráči si nesmú vyberať loptičky v hracom priestore.

3.4.2.1.a. *Pre domáce súťaže sa článok 3.4.2.1. iba odporúča.*

3.4.2.1.1. Kdekoľvek podľa možností hráči musia mať príležitosť vybrať si jednu alebo viac loptičiek pred príchodom do hracieho priestoru a zápas musí byť hraný loptičkou vybranou obidvomi súpermi.

3.4.2.1.2. Ak loptička nebola vybraná pred príchodom hráčov do hracieho priestoru, alebo sa hráči nemôžu dohodnúť, s ktorou loptičkou budú hrať, zápas sa bude hrať s loptičkou, ktorú náhodne vyberie rozhodca z krabice loptičiek určených pre súťaž.

3.4.2.1.3. Ak v priebehu zápasu dôjde k poškodeniu loptičky, táto bude nahradená ďalšou loptičkou, ktorá bola vybraná pred zápasom. Ak nie je takáto loptička k dispozícii hra bude pokračovať s loptičkou, ktorú náhodne vyberie rozhodca z krabice loptičiek, určených pre prebiehajúcu súťaž.

3.4.2.2. Používané poťahy musia byť schválené ITTF bez akýchkoľvek fyzikálnych, chemických, alebo iných úprav, ktoré by menili, alebo modifikovali herné vlastnosti, trenie, vzhľad, farbu, štruktúru, povrch atď.; zvlášť nesmú byť použité žiadne aditíva pre jeho úpravu

3.4.2.3. Raketa musí úspešne prejsť všetky parametre testov kontroly rakiet.

3.4.2.4. Hráč nesmie v priebehu zápasu vymeniť raketu okrem prípadu, keď si náhodou poškodí raketu tak, že s ňou nemôže pokračovať v hre. Ak sa tak stane musí hráč ihneď vymeniť poškodenú raketu za dobrú raketu, ktorú si zo sebou doniesol, alebo ktorú mu podajú do hracieho priestoru.

3.4.2.5. Ak rozhodca neurčí inak, hráči sú povinní nechať počas prestávok v hre svoje rakety na stole; ak však má hráč raketu pripevnenú k ruke, rozhodca dovolí, aby hráč mal svoju raketu pripevnenú k ruke aj počas prestávok.

3.4.3. Rozohrávanie

3.4.3.1. Hráči majú právo rozohrať sa na stole, na ktorom sa bude hrať zápas. Doba určená na rozohranie je 2 minúty bezprostredne pred zápasom, ale nie počas normálnych prestávok. Doba pre rozohrávanie môže byť predĺžená len so súhlasom hlavného rozhodcu.



3.4.3.2. Pri nepredvídanom prerušení hry môže hlavný rozhodca povoliť hráčom trénovať na ktoromkoľvek stole, vrátane stola, na ktorom sa hrá prerušený zápas.

3.4.3.3. Hráčom sa musí poskytnúť primeraná príležitosť, aby sa zoznámili s hracím vybavením, s ktorým majú pokračovať v hre a aby si ho vyskúšali. To ich však neopravňuje na viac ako niekoľko málo výmen pre rozohranie pred znovuo tvorením hry po náhrade poškodenej loptičky alebo rakety.

3.4.4. Prestávky

3.4.4.1. Hra musí byť plynulá počas celého zápasu, každý hráč má však právo na:

3.4.4.1.1. prestávku, trvajúcu najviac 1 minútu medzi jednotlivými setmi zápasu,

3.4.4.1.2. čo najkratšiu prestávku na utretie po každom šiestom dosiahnutom bode (počíta sa od začiatku každého setu) a pri zmene strán v poslednom možnom sete zápasu.

3.4.4.2. Hráč alebo dvojica môže požiadať o jednu prestávku „time-out“ v zápase, ktorý môže trvať najviac 1 minútu.

3.4.4.2.1. O prestávku „time-out“ môže požiadať v súťažiach jednotlivcov hráč, dvojica alebo určený poradca alebo tréner, v súťažiach družstiev hráč, dvojica alebo kapitán družstva.

3.4.4.2.2. Keď sa hráč alebo pár nemôžu dohodnúť s určeným poradcom alebo trénerom, či prestávku „time-out“ vezmú, konečné rozhodnutie musí urobiť v súťaži jednotlivcov hráč alebo pár, a v súťaži družstiev kapitán družstva.

3.4.4.2.3. Prestávku „time-out“ je možné žiadať len medzi výmenami v jednom sete a indikuje sa vytvorením písmena “T” pomocou rúk.

3.4.4.2.4. Po akceptovaní platnej žiadosti o prestávku „time-out“ rozhodca preruší hru a zdvihne bielu kartu na strane hráča alebo dvojice, ktorý prestávku „time-out“ žiadal. Bielu kartu alebo iný vhodný ukazovateľ potom položí na hraciu plochu na strane toho hráča alebo páru, ktorý o prestávku „time-out“ žiadal.

3.4.4.2.5. Biela karta alebo vhodný ukazovateľ sa odstráni z hracej plochy stola a hra bude pokračovať, akonáhle hráč alebo pár, ktorý o prestávku „time-out“ požiadal, je pripravený pokračovať v hre, alebo po uplynutí 1 minúty podľa toho, čo nastane skôr.

3.4.4.2.6. Ak je platná žiadosť o prestávku “time-out“ vyjadrená súčasne obidvoma hráčmi, resp. pármí, hra bude pokračovať, keď obidvaja hráči, resp. páry budú pripravené, alebo po uplynutí 1 minúty podľa toho, čo nastane skôr a žiadny z nich už v tom istom zápase nebude mať právo na ďalšiu prestávku „time-out“.

3.4.4.3. Zápasy v stretnutí, ktoré nasledujú po sebe, sa budú hrať bez prerušenia; výnimkou je, kedy hráč, ktorý práve dohral a má nastúpiť na nasledujúci zápas, si môže vyžiadať až 5 minút prestávku.



3.4.4.4. Hlavný rozhodca môže povoliť hráčovi, ktorý sa stane v dôsledku nehody dočasne nespôsobilý na hru, prerušenie hry na čo najkratší čas, ktorý nesmie presiahnuť 10 minút, aj to len vtedy, keď podľa jeho názoru prerušenie nespôsobí neprimeranú nevýhodu pre súpera.

3.4.4.5. Prerušenie sa nesmie povoliť, ak telesná nespôsobilosť hráča existovala alebo mohla byť očakávaná už pred zápasom, alebo ak je dôsledkom vyčerpania v zápase. Nespôsobilosť k hre, ktorá je dôsledkom nedostatočnej telesnej pripravenosti hráča (kŕče, vyčerpanie) alebo dôsledkom spôsobu, akým bola hra vedená, nie je dôvodom na prerušenie hry. Prerušenie sa môže povoliť len pri nespôsobilosti vyvolanej nehodou, napríklad pri zranení spôsobenom pádom.

3.4.4.6. Ak niekto v hracom priestore krváca, hra musí byť okamžite prerušená a nesmie znovu začať, kým táto osoba nebude ošetrená a kým nebudú odstránené všetky zvyšky krvi z hracieho priestoru.

3.4.4.7. Počas zápasu musia hráči zostať vo vnútri alebo v blízkosti hracieho priestoru. Výnimky môže povoliť hlavný rozhodca. V prestávkach medzi setmi a počas prestávky „time-out“ sa hráči nemôžu vzdialiť viac ako 3 metre od hracieho priestoru pod dohľadom rozhodcu.

3.5. DISCIPLÍNA

3.5.1. Rady

3.5.1.1. V súťaži družstiev hráč môže prijímať rady od kohokoľvek, kto je oprávnený zdržiavať sa pri hracom priestore.

3.5.1.2. V zápasoch súťaží jednotlivcov hráč alebo pár môže prijať rady len od jednej osoby, ktorá je vopred predstavená rozhodcovi. Ak je vo štvorhrách dvojica zložená z hráčov rozdielnych asociácií, môže každý z nich predstaviť jedného poradcu. Z pohľadu článkov 3.5.1. a 3.5.2. sa títo dvaja poradcovia posudzujú ako jeden celok. Ak akákoľvek neoficiálna osoba radí, rozhodca jej musí ukázať červenú kartu a vykáže ju z blízkosti hracieho priestoru.

3.5.1.3. Hráči môžu prijímať rady kedykoľvek vyjmúc v priebehu výmeny za predpokladu nenarušenia kontinuity hry (3.4.4.1). Ak akákoľvek oficiálna osoba dáva rady v inom čase, rozhodca jej ukáže žltú kartu ako upozornenie, že každý ďalší taký priestupok bude mať za následok vykázanie od hracieho priestoru.

3.5.1.4. Ak aj po napomínaní ktokoľvek dáva nedovolené rady v tom istom stretnutí súťaže družstiev alebo v tom istom zápase súťaže jednotlivcov, rozhodca mu ukáže červenú kartu a vykáže ho z blízkosti hracieho priestoru bez ohľadu na to, či táto osoba bola alebo nebola pred tým napomínaná.

3.5.1.5. V stretnutí družstiev nesmie byť dovolené osobe vylúčenej z hracieho priestoru pre neoprávnené radenie vrátiť sa až do konca stretnutia a nesmie byť nahradená iným



poradcom, okrem prípadu, že ide o hráča, ktorý má nastúpiť na zápas; v súťaži jednotlivcov nesmie byť takej osobe povolené vrátiť sa až do konca zápasu.

3.5.1.6. Ak vykázaná radiaca osoba odmietne odísť alebo sa vráti pred skončením stretnutia družstiev alebo zápasu v súťaži jednotlivcov, rozhodca preruší hru a ohlásí to hlavnému rozhodcovi.

3.5.1.7. Tieto pravidlá sa týkajú len rád vzťahujúcich sa ku hre a nesmú zabrániť príslušnému hráčovi alebo kapitánovi družstva podať oficiálny protest ani brániť mu poradiť sa s tlmočníkom alebo s predstaviteľom národnej asociácie vo veci výkladu rozhodnutia.

3.5.2. Nešportové správanie

3.5.2.1. Hráči a tréneri alebo ostatní poradcovia sa musia vyvarovať zlých návykov a správania sa, ktoré by mohlo nečestne pôsobiť na súpera, urážať divákov alebo škodiť dobrej povesti hry. Také prípady sú nadávky, úmyselné prasknutie loptičky alebo jej vyhodenie mimo hrací priestor, kopanie do stola alebo ohrádok a nerešpektovanie rozhodcov.

3.5.2.2. Ak sa kedykoľvek hráč, tréner alebo iný poradca dopustí vážneho priestupku, rozhodca preruší hru a bezodkladne to oznámi hlavnému rozhodcovi; za menej závažné priestupky, ak je to prvýkrát, môže rozhodca ukázať žltú kartu ako varovanie previnilca, že každé opakovanie povedie k potrestaniu.

3.5.2.3. S výnimkou ustanovenia predpisu v článku 3.5.2.2. a 3.5.2.5 platí, že ak hráč, ktorý už bol napomínaný, sa dopustí druhého priestupku v tom istom zápase jednotlivcov alebo v tom istom stretnutí družstiev, rozhodca prizná jeden bod súperovi previnilca a za ďalší priestupok dva body, a pritom vždy ukázať súčasne žltú a červenú kartu.

3.5.2.3.a. *Pre domáce súťaže platí ustanovenie predpisu 3.5.2.3. len vtedy, ak zápas riadi delegovaný rozhodca. V ostatných prípadoch rozhodca preruší hru a prípad okamžite ohlásí hlavnému rozhodcovi.*

3.5.2.4. Ak hráč, ktorý napriek trom trestným bodom udeleným v tom istom zápase jednotlivcov alebo stretnutí družstiev, pokračuje v nevhodnom správaní sa, rozhodca preruší hru a bezodkladne to oznámi hlavnému rozhodcovi.

3.5.2.5. Ak hráč vymení raketu počas zápasu jednotlivcov, keď táto nebola poškodená, rozhodca preruší hru a oznámi to hlavnému rozhodcovi.

3.5.2.6. Napomenutia alebo trestné body udelené ktorémukoľvek hráčovi z dvojice vo štvorhrách treba považovať za sankciu pre dvojicu, ale v nasledujúcich dvojhrách toho istého stretnutia družstiev sa tieto sankcie nepočítajú hráčovi, ktorý sa neprevinil. Na



začiatku zápasu štvorhier bude pre celú dvojicu platiť tá sankcia, ktorá je z predtým udelených sankcií jednotlivým členom dvojice v tom istom stretnutí družstiev vyššia.

3.5.2.7. S výnimkou ustanovenia článku 3.5.2.2. platí, že ak sa tréner, ktorý bol napomínaný, dopustí ďalšieho priestupku v tom istom zápase jednotlivcov alebo stretnutí družstiev, rozhodca musí ukázať červenú kartu a poslať ho preč od hracieho priestoru až do konca toho zápasu jednotlivcov alebo stretnutia družstiev.

3.5.2.8. Hlavný rozhodca je oprávnený vylúčiť hráča zo zápasu, zo stretnutia družstiev, z disciplíny alebo z celej súťaže pre závažné nešportové alebo urážlivé správanie sa, bez ohľadu na to, či mu to rozhodca ohlásí alebo nie; ak sa tak rozhodne, musí ukázať previnilcovi červenú kartu; pri menej závažných previneniach, ktoré nie sú dôvodom k diskvalifikácii, sa môže hlavný rozhodca rozhodnúť ohlásiť previnenie ITTF Integrity Unit (Jednotka ITTF pre bezúhonnosť).

3.5.2.9. Ak je hráč vylúčený z dvoch zápasov v súťaži družstiev alebo v súťaži jednotlivcov, musí byť automaticky diskvalifikovaný z príslušnej súťaže družstiev alebo súťaže jednotlivcov.

3.5.2.10. Hlavný rozhodca môže vylúčiť do konca súťaže kohokoľvek, kto bol už dvakrát v tejto súťaži vykázaný od hracieho priestoru.

3.5.2.11. Ak je hráč z akýchkoľvek dôvodov diskvalifikovaný zo súťaže alebo turnaja, automaticky stráca získaný titul, medailu, finančnú cenu alebo body do rebríčka.

3.5.2.12. Prípád veľmi vážneho zlého správania musí byť nahlásený asociácii previnilca.

3.5.2.13. Oddelenie ITTF pre integritu môže podniknúť ďalšie kroky v prípade akéhokoľvek závažného, opakovaného alebo nepretržitého porušovania ktoréhokoľvek ustanovenia podľa článku 3.5.2 a požiadať o uloženie jednej alebo viacerých sankcií podľa pravidiel integrity ITTF alebo pravidiel tribunálu ITTF.

3.5.3 Správne vystupovanie

3.5.3.1. Hráči, tréneri a rozhodcovia musia dodržať dobrú prezentáciu športu a zabezpečiť jej integritu tým, že sa zdržia akýchkoľvek pokusov o ovplyvňovanie súťaže spôsobom, ktorý by mohol byť v rozpore so športovou etikou.

3.5.3.1.1. Hráči musia vynaložiť maximálne úsilie vyhrať zápas a neodstúpiť zo zápasu s výnimkou, kedy je dôvodom choroba alebo zranenie.

3.5.3.1.2. Hráči, tréneri a rozhodcovia sa nesmú zúčastňovať akejkoľvek formy stávkovania, resp. tipovania, súvisiaceho s ich vlastnými zápasmi alebo súťažami.

3.5.3.2. Hráč, ktorý úmyselne nedodrží tieto zásady, bude potrestaný celým alebo čiastočným odobratím peňažnej výhry (prize money), a/alebo zastavením činnosti v súťažiach ITTF.



Slovenský stolnotenisový zväz
Slovak Table Tennis Association

OFFICIAL PARTNER



3.5.3.3. V prípade dokázanej spoluviny niektorého poradcu alebo funkcionára sa očakáva, že príslušná asociácia uplatní disciplinárne dôsledky.

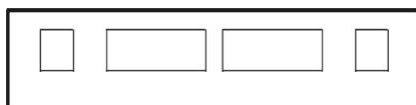
3.5.3.4. Jednotka integrity ITTF môže podniknúť ďalšie kroky v prípade akéhokoľvek vážneho, opakovaného alebo nepretržitého porušovania ktoréhokoľvek ustanovenia podľa článku 3.5.3 a požiadať o uloženie jednej alebo viacerých sankcií podľa pravidiel integrity ITTF alebo pravidiel tribunálu ITTF.



PRÍLOHA - A

SPRÁVNÝ POSTUP PRI PRÁCI S POČÍTADLOM

1. Pred zahájením zápasu nastavte ukazovateľ stavu tak, aby neukazoval žiadny stav bodov ani setov (obr.č.1).



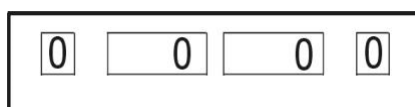
Obrázok č. 1

2. Keď všetci hráči vstúpia do hracieho priestoru, nastavte ukazovateľ stavu setov na 0 - 0 (obr.č.2)



Obrázok č. 2

3. Keď sú hráči po rozohratí a pripravení, rozhodca ohlásí „Prvý set, ukáže na prvého podávajúceho, uvedie jeho meno, NULA – NULA“. V stretnutí družstiev môže uviesť meno hráča alebo družstva, alebo oboje. Nastavte ukazovateľ stavu bodov na 0-0 (obr.č.3).



Obrázok č. 3

4. Na konci setu rozhodca ohlásí spolu s menom dosiahnuté body víťaza a porazeného. Ponechajte ukazovateľ stavu s konečným stavom bodov a nemeňte ani stav setov (obr. č 4).



Obrázok č. 4

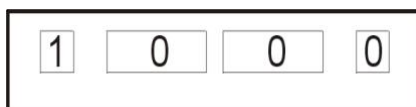


5. Tesne predtým, než sa hráči vrátia k hre, nastavte ukazovateľ stavu bodov na „prázdny stav“ a zmeňte ukazovateľ stavu setov tak, aby ukazoval výsledok predošlých setov. Nezabudnite premiestniť žlté, červené a biele karty (obr. č. 5).



Obrázok č. 5

6. Nastavte ukazovateľ stavu bodov na 0:0, akonáhle rozhodca tento stav ohlásí (obr. č. 6).



Obrázok č. 6

7. Po ukončení zápasu ponechajte ukazovateľ stavu tak, aby ukazoval konečný stav bodov v sete a predošlý stav setov (obr.č.7).



Obrázok č. 7

8. Pred odchodom z hracieho priestoru nastavte ukazovateľ skóre do pôvodnej „prázdnej“ polohy (obr. č.1)

PRÍLOHA - B

SIGNÁLY RUKOU

Rozhodca môže navyše k oznámenému stavu zápasu používať jasné a správne signály rukou, aby zdôraznil svoje rozhodnutie.

Najčastejšie signály rukou:



prvý podávajúci v sete,
víťaz setu, zmena podania



udelenie bodu



hrana stola



(strana stola)
ZRUŠENÉ



nová lopta/stop



(víťaz setu)
ZRUŠENÉ



(zmena strán)
ZRUŠENÉ



žltá/červená karta hráčovi
(nevstávať)



žltá karta udelená hráčovi **(neopúšťať stoličku)**



žltá karta udelená poradcovi **(neopúšťať stoličku)**

Najčastejšie signály rukou pri chybách hráčov:

(signály vykonáva rozhodca alebo asistent rozhodcu)



Ak lopta po opustení dlane voľnej ruky nevyletí aspoň 16 cm vysoko.

Verbálna komunikácia:
„Nedostatočne vysoko“



Ak podanie nezačína s loptou voľne položenou na otvorenej dlani nehybnej voľnej ruky podávajúceho.

Verbálna komunikácia:
„Dlaň nie je otvorená“



Ak sa podanie začína s loptou voľne položenou na prstoch voľnej ruky podávajúceho.

Verbálna komunikácia:
„Lopta položená na prstoch“



Ak je lopta pod úrovňou hracej plochy od začiatku podania až do jej úderu.

Verbálna komunikácia:
„Pod hracou plochou“
(podanie pod úrovňou stola)



Ak je lopta za koncovou čiarou podávajúceho od začiatku podania, kým nie je zasiahnutá alebo je zasiahnutá na koncovej čiare podávajúceho.

Verbálna komunikácia:
„Pred koncovou čiarou“
(podanie nad stolom)



Ak lopta nesmeruje takmer zvisle nahor (rukou znázorní oblúk trajektórie loptičky).

Verbálna komunikácia:
„Nie zvisle“



Ak je loptička podávajúcim skrytá pred prijímajúcim alebo jeho partnerom vo štvorhre alebo čímkolvek, čo má podávajúci na sebe.

Verbálna komunikácia:
„Skrytá pred, čím alebo kým (laktom, ramenom, hlavou, bruchom alebo pred partnerom)“

Ak sa hráč spýta na dôvod prečo alebo kde, rozhodca to ukáže ukazovákom. Napríklad: Ak je lopta skrytá pred prijímajúcim ramenom podávajúceho, rozhodca ukáže na rameno.

Verbálna komunikácia:
„Skrytá ramenom“





PRÍLOHA - C

Stolnotenisové miery a váhy

STÔL	Rozmery stola	274 cm x 152,5 cm	2.1.1.
	Výška stola	76 cm	2.1.1.
	Odraz loptičky od hracej plochy	23 cm z výšky 30 cm	2.1.3.
	Šírka postranných a koncových čiar	2 cm	2.1.4.
	Šírka stredovej čiary	3 mm	2.1.6.
	Nohy stola od koncovy čiar u vozíčkarov	Najmenej 40 cm	3.2.1.4.
SIEŤKA	Výška stojančeka	15,25 cm	2.2.2.
	Presah stojančeka	15,25 cm	2.2.2.
	Výška sieťky	15,25 cm	2.2.3.
LOPTIČKA	Priemer loptičky	40 mm	2.3.1.
	Hmotnosť loptičky	2,7 g	2.3.2.
RAKETA	Hrúbka obvyklého poťahu	2 mm vrátane lepidla	2.4.3.
	Hrúbka sendvičového poťahu	4 mm vrátane lepidla	2.4.3.
	Hustota vrúbkov	10-30/cm ²	2.4.3.1.
PODANIE	Minimálna výška nadhodu	16 cm	2.6.2.
	Striedanie podania	Po 2 bodoch	2.13.3.
	Striedanie podania od stavu 10:10 alebo pri hre podľa 2.15	Po 1 bode	2.13.3.
ZÁPAS	Počet bodov	11	2.11.1.
	Pokiaľ všetci získajú 10 bodov	Vedenie o 2 body	2.11.1.
	Počet setov	Nepárny	2.12.1.
ČASOVÝ LIMIT	Čas na dohratie setu	10 min	2.15.1.
	Nepoužitie pravidla	Dosiahnutie aspoň 18 bodov v sete	2.15.2.
PODMIENKY	Hrací priestor (dĺžka x šírka x výška)	Min. 14 m x 7 m x 5 m	3.2.3.1.
	Hrací priestor pre vozíčkarov/veteránov	Min. 8 m x 6 m / 10 m x 5 m	3.2.3.1.
	Rohové ohrádky	Max. 1,5 m	3.2.3.1.
	Výška ohrádok	Asi 75 cm	3.2.3.3.
	Intenzita osvetlenia nad hracou plochou	Min. 1500 lx alebo 1000 lx	3.2.3.4.
	Intenzita osvetlenia v hracom priestore	Min. 1000 lx alebo 600 lx	3.2.3.4.
	Svetelné zdroje nad podlahou	Min. 5 m	3.2.3.6.
KONTROLA RAKIET	Lepidlá (škodlivé látky)	max. údaj na prístroji 3,3 ppm	Smernica ITTF o kontrole rakiet
	Hrúbka poťahu (sendvičová guma)	4 mm / max. 4,04 mm vrátane lepidla	
	Hrúbka poťahu (vrúbkovaná guma)	2 mm / max. 2,04 mm vrátane lepidla	
	Rovina poťahu – konvexná (vypuklé nahor)	max.+0,2 mm	
	Rovina poťahu – konkávna (prehnuté dolu)	max. -0,5 mm	
REKLAMY	Písmená a znaky na vnútornej strane ohrádok	Max. 40 cm	3.2.5.4.
	Podlaha hracej plochy	Max. 6, celkovo 7,5 m ²	3.2.5.5.1.
	Na podlahe od ohrádok	Min. 3 m od koncovej čiary stola	3.2.5.5.2.
	Bočné časti dosky stola a koncové časti stola	Max. 2 na každej polovici, max. 60 cm/ks	3.2.5.6.1,2 a 3
	Na sieťke	2 reklamy min. 3 cm od hornej pásky	3.2.5.7.
	Ostatné vybavenie v hracom priestore	Max. 750 cm ²	3.2.5.8.
REKLAMY NA OBLEČENÍ	Bežná značka výrobcu	Max. 24 cm ²	3.2.5.9.1.
	Predná a bočná strana	Max. 6 na celkovej ploche max. 600 cm ²	3.2.5.9.2.
	Predná strana	Max. 4	3.2.5.9.2.
	Zadná strana	Max. 2 na celkovej ploche max. 400 cm ²	3.2.5.9.3.
	Šortky / suknička (len predná a bočná časť)	Max. 2 na celkovej ploche max. 120 cm ²	3.2.5.9.4.
	Veľkosť čísla	Max 600 cm ²	3.2.2.4.
	Štartové číslo	Max. 100 cm ² + až ďalších 100 cm ²	3.2.5.10.
Oblečenie rozhodcu	Max. 40 cm ²	3.2.5.11.	
PRESTÁVKY	Rozohrávanie na súťažnom stole	Max. 2 min	3.4.3.1.
	Medzi setmi zápasu	Max. 1 min	3.4.4.1.1.
	Time-out	Max. 1 min	3.4.4.2.
	Medzi zápasmi v stretnutí	Max. 5 min	3.4.4.3.
	Pri dočasnej nespôsobilosti k hre	Max. 10 min	3.4.4.4.
	Možnosť vzdialiť sa od hracieho priestoru	Max. 3 m	3.4.4.7.